Il est très rare que les Thunks voient les porteurs d'arme-dieu d'un bon œil, pourtant celui-ci fait exception à la règle. Il est vrai qu'il s'agit d'un des leurs et qui plus un d'un fameux flocons de sang.

Ouvaïk devint porteur à la suite d'une altercation avec un groupe de Piorads et ce qui aurait put n'être qu'une banale embuscade, changea sa vie. En effet, quand le dernier des envahisseurs fut achevé, le chef d'escouade commença à creuser une tombe pour les 2 armes-dieux récupérées lors du combat. Ouvaïk remarqua alors que deux excroissances métalliques couvrait le dos de l'une d'elle, lui rappelant fortement les armes de tir tant vantées par les Vorozions et qui dit arme de tir…

Alors, la nuit venue, Ouvaïk revint sur les lieux du massacre, évitant les loups sauvages qui s'occupaient de cadavres des Piorads (qui eux n'avaient pas été enterrés). Il déterra l'arme-dieu qui l'intéressait, délaissant le fléau d'arme, sans valeur pour un véritable guerrier Thunk, et à partir de cet instant les vies d'Ouvaïk et de Laär, son arme, changèrent du tout au tout.

Pour l'arme ce fut une révélation, des sentiments jamais éprouvés dont elle ne se lasserait pas de sitôt… Terminés les chevauchés brutales et les assauts furieux aux résultats incertains, finies les désastreuses mêlées où le terme du combat peut changer brutalement… Oui, là, cachés dans les arbres ou sous la neige, tandis que ces futures victimes passent à distance, elle domine la situation, maîtrise totalement les évènements… Oui, l'arme, déjà peu portée sur la violence, a enfin trouvé un moyen d'expression à sa convenance : les embuscades et la guérilla.

De même, pour le Thunk, la vie prit une autre tournure, il dut tout d'abord subir le courroux de son chef d'escouade (pour avoir récupéré un objet qu'il avait enterré). Mais ensuite, même son chef dût admettre que l'arme était différente de ces sœurs. Elle combattait de la même façon que les Thunks, ses pouvoirs servait la cause Thunk. Mais plus que tout, cette arme pensait comme eux, elle était Thunk…

Depuis deux ans qu'ils vivent ensemble, Ouvoïk et Laär se complètent à merveille, ce qui peut paraître paradoxal entre une arme-dieu et un Flocon de sang. Ils sont désormais à la tête de leur propre escouade de 5 archers d'élite et protègent les villages des environs de Taniët (voir le supplément Flocons de sang). Vous pouvez d'ailleurs très bien faire intervenir ce porteur si le scénario " L'amour à mort " dégénère ou après qu'il ait été raté par les porteurs-joueurs.

L'escouade dirigée par Ouvaïk utilise diverses techniques d'embuscade, mais qui mettent toujours à profit les talents de Laär (pouvoirs d'arbalète, de téleportation et de brouillard), préparant soigneusement chacune de leurs attaques. Par exemple, les 4 flocons de sang de l'escouade provoquent l'énervement des Piorads en les lardant de flèches et en prenant alternativement la fuite … Les porteurs d'armes ne seront généralement pas trop gênés par ces tirs sporadiques, mais les Chagars, les chiens et les non-porteurs commenceront à en subir les frais… Face à ces tireurs embusqués, les Piorads ont généralement l'habitude de se disperser en petits groupes pour tenter de déloger les Thunks. Alors, Ouvaïk et son arme entre dans la danse, se chargeant des porteurs ou des leaders de l'unité ennemie. Les autres flocons de sang se regroupent par deux et concentrent leur tirs sur les montures ou les Piorads blessés, les achevant les uns après les autres ; tandis que les carreaux de glace de Laär malmènent les plus résistants. En cas de difficultés, Ouvaïk se montre alors ouvertement, ce qui permet à ses hommes de partir en retraite (non, les flocons de sang ne prennent pas la fuite, ils effectuent une retraite stratégique…). Les Piorads tentent d'éliminer ce porteur gênant, mais dès qu'ils parviennent à s'approcher de lui, il se téléporte dans un endroit mémorisé juste avant et rejoint ses compagnons pour monter la même embuscade, un ½ polac plus loin.

Depuis qu'il est porteur, le prestige d'Ouvaïk s'est donc fortement accentué et sa réputation grandit dans la région… Son escouade s'est spécialisée dans l'attaque des Porteurs d'armes et Ouvaïk possède 27 cicatrices qui démontrent l'efficacité de leurs techniques d'attaques…

Laär est une hache légère à simple tranchant (Francisque), elle présente un aspect relativement étrange car sa lame est parcourue de divers dessins violet et son dos est affecté de deux prolongements métalliques repliés. En combat à distance, les deux petits bras se déplient et un filin métallique se tend, la hache devient alors une redoutable arbalète, car la pointe des carreaux qu'elle projète devient glacée et perforante (et oui !, le pouvoir de Froid s'applique aussi à cette attaque). De plus, une brume suinte du plat de la lame due à la fois au pouvoir de brouillard et au froid intense qui irradie de l'arme.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
9	13	10	13	17	11

Attaque Brutale	15%
Attaque Normale	10%
Attaque Rapide	40%
Feinte	20%
Esquive	25%
Parade	10%
Tir	65%

Acrobatie	20%
Artisanat Thunk	25%
Artisanat Sekeker	55%
Astronomie	10%
Commandement	20%
Conn. Thunk	80%
Course	10%
Discrétion	40%
Equitation	50%
Lire et écrire	-
Marchandage	35%
Médecine	15%
Nage	5%
Repérage	65%
Séduction	10%
Stratégie	60%
Tactique	10%

Points de vie	26
Prestige	40

Francisque

Option AR	Toucher 40%
Initiative 18 / 28*	Dégats G
Option Tir	Toucher 65%
Initiative spécial	Dégats J

Protection

Fourrures	2 + 5

Désirs

Pre	Ric	Sex	Vio	Rép
8	9	8	6	7

Laär (F)	Prestige 26

Francisque

Init. 0 / 10*	Dégâts H	AB+5%

Coût : 265

Pouvoirs	Type	Coût
Téleportation	Exo	40
Froid	Exo	20
Combi off. Critique	Pri	30
Arbalète	Spé	40
Art. Sekeker +40%	Sec	20
Conn Thunk +60%	Sec	20
Stratégie +40%	Sec	20
Perception +3	Sec	30
Initiative accrue +10 / 1 rd	Exo	15
Brouillard	Exo	15

Désirs				
Pre	Ric	Sex	Vio	Rép
+2	+1	+2	-1	+1

Nouveau pouvoir exotique :
Arbalète (coût 40)

Deux petits bras métalliques pliables sont sertis dans le dos de l'arme, quand le pouvoir veut être utilisé, les deux bras se déplient formant l'arc de propulsion d'une arbalète. Un câble métallique, enroulé sur lui même dans l'avant de l'arme peut alors être déroulé et fixé aux deux bras. Cette procédure, pour préparer l'arbalète dure 1 round de combat et ensuite il faut encore charger l'arme avec des carreaux normaux (soit 1 autre tour). C'est pourquoi, il est conseiller de préparer l'arme avant d'entrer en combat…Ensuite, l'arbalète tire à une cadence normale soit 1 fois tous les 3 tours de combat.

Les dommages et les portées de tir de ce pouvoir sont les mêmes que ceux d'une arbalète classique (colonne H), pourtant, comme pour les autres pouvoirs de combat à distance, les dommages peuvent être augmentés par d'autres pouvoirs (dommages supplémentaires, composition, froid…).